Они захватили власть над страной
Послали вас на войну

И теперь хотят вас убить

Пришло время заставить этих подонков заплатить по счетам

И вы до них доберётесь

Любой ценой

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Режиссёр: Кобаяши (Александр Жинетт)

Продюсер: Кобаяши (Александр Жинетт)

В ролях: Один ведущий и до пяти игроков

Музыкальное сопровождение: At The Drive-In, El-P, Lifesavas, John Carpenter, Rage Against The Machine

Эпичное интро

Будущее? Ты только что убил будущее.

“Сканнеры” Дэвида Кроненберга

На дворе стоит год… не знаю, придумайте сами. Когда там у вас появляются роботы и крутые подонки с кибернетическими имплантами?

Над Америкой поднимается солнце. Оно высвечивает трущобы и гетто, в которых живёт девяносто процентов граждан. Они влачат жалкую жизнь на грани ужасающей нищеты, участвуя в бесконечной грызне за ресурсы и территории. Манхэттен превращён в громадную тюрьму, в которой давно уже нет закона и правил. От Статуи Свободы отколоты целые части.

Остальные десять процентов заседают в Белом доме, который напоминает одну большую корпорацию. Возможно, они нашли способ купить бессмертие. Возможно, они наслаждаются доступом к пище, ресурсам и удовольствиям, о которых даже не знает большинство простых граждан. Возможно, они давно уже переселились на Марс и Луну и теперь возвращаются на Землю лишь для того, чтобы обсудить, как ещё они могут использовать этих дикарей, борющихся за выживание на обречённой планете.

Но вы не забыли, как они обошлись с вами. Они отняли у вас жену и ребёнка. Они послали вас на войну, в которой не было смысла. Они подвергли вас бесчеловечным экспериментам и стёрли память. Они забрали вашу свободу.

Теперь вы вернулись, чтобы забрать у них жизнь.

Характеристики

Любой персонаж начинает игру с несколькими очками **Резни**, **Сноровки** и **Стиля**. Резня отвечает за драки, стрельбу и впечатывание вражеских лиц в окружающие объекты. Сноровка нужна в тех случаях, когда вы пытаетесь хакнуть вражескую базу данных, оседлать мотоцикл или смастерить бомбу в запертой комнате, в которую уже ломятся прихвостни неприятеля. Стиль отвечает за соблазнение, устрашение и другие попытки проникнуть в разум противника – или даже союзника.

Три очка между этими характеристиками вы распределяете сами. Ещё несколько определяет ваше **происхождение**.

• Вы **реднек**, и вы выросли где-то между лагерем белых фанатиков, ненавидящих окружающий мир, и семьёй каннибалов, что, в принципе, то же самое.

• Вы **бандит**, и сегодня вы уже совершили пару убийств, подожгли склад конкурентов, провезли тонну наркотиков через полицейский кордон и полили свинцовым градом нескольких копов. Простое начало нового дня.

• Вы **трудяга**, и вы устали от бесконечной грызни соседей за территории. Но у вас есть принципы, и вы не дадите им спуску. Если что и спускать, так это шкуры с этих подонков.

Реднек получает лишь +1 очко Стиля, но сразу +3 очка Резни и +2 пункта Сноровки. Бандит следит за собой и повышает Стиль сразу на +3 очка, но получает только +2 пункта Резни и +1 пункт Сноровки. Трудяга прекрасен в работе (+3 пункта Сноровки), но не так хорош в драке и разговорах (+2 очка Резни и +1 очко Стиля).

Учтите, что персонажи с равными уровнями характеристик (3 во всех атрибутах), как правило, совершенно скучны. Лучше уж нелюдимый громила или пройдоха, который заговорит зубы любому подонку, но всё ещё не разобрался, где у его пистолета курок.

Биография

Выберите одну из трёх ключевых частей биографии и сразу две дополнительные.

Ключевые аспекты

Вы **солдат**, и вы можете использовать сразу все оружейные *фишки*.

Вы **урод** или, может, результат правительственного эксперимента по созданию армии супермутантов. В бою вы полагаетесь на Стиль, а не Резню, и всегда игнорируете броню противника.

Вы **трикстер** и можете обмануть даже самого опасного из своих противников. За одну сессию (игровую встречу) вы можете автоматически обвести вокруг пальца по одному человеку за каждое очко Стиля.

Дополнительные аспекты

Вы **знаток боевых искусств**, а потому используете все *фишки* холодного оружия, а в рукопашной игнорируете броню своих жертв.

Вы **снайпер** и можете пользоваться самой ценной оружейной фишкой под названием *мощь*.

Вы **водила**, а потому легко управляетесь с самыми сложными видами техники. Вы добавляете свою Сноровку к уровню Управления автомобилями, а в случае аварий никогда не получаете никакого урона.

Вы **медик** и можете восстановить три очка Крови любому человеку по одному разу за очко Стиля. В начале следующей игры вы восстанавливаете этот запас.

Вы **крепкий орешек**, а потому у вас на три очка Крови больше, чем полагается.

Вы **неудержимый**, и на вас не влияют телепатические способности.

Вы **ловкач** и легко прячете на своём теле небольшие предметы. При желании вы можете пронести с собой пистолет хоть в самую охраняемую тюрьму на свете.

Вы **призрак**, и до тех пор, пока вы притворяетесь простым человеком вроде солдата или бездомного (а не конкретной личностью), на вас не обращают внимания.

Вы **хакер** и можете попытаться взломать что угодно, хотя уровень сложности может достигать даже 12 пунктов.

Вы **импровизатор** и можете найти оружие где угодно, хотя вам и нужно описать, как именно вы это сделали (нет, описание “Я нашёл его на полу” не подойдёт).

Вы **душа компании**, и в пределах игры вы можете заявить, что вам на помощь приходит один крутой человек за каждые два очка Стиля.

Сексизм

Эй, мы тут пытаемся воссоздать дух дрянных кинофильмов восьмидесятых и девяностых. Поэтому никакой логики: если вы играете дамой, ваш уровень Стиля повышается на единицу. Вот так.

Проверки

Всё просто: за каждое очко подходящей характеристики (например, Сноровки при взломе компьютера или Стиля при соблазнении охранника) игрок берёт по одному двенадцатигранному дайсу.

При отсутствии явных противников и оппонентов ведущий назначает логичный уровень сложности от 2 до 12 (в среднем 6 или 7). Игрок кидает все дайсы, но для определения результата выбирает только один, самый крупный. Если значение на этом дайсе равно уровню сложности или превышает его, победа за вами.

В бою или другом состязании такой “итоговый” дайс выбирает как сам игрок, так и его соперник. Побеждает тот, у кого выпало больше (в случае ничьей ситуация не меняется).

В случае со схватками победитель наносит жертве урон, равный разнице между его результатом и результатом противника. Например, если у вас выпали результаты 2,6, 7 и **9**, а у противника – 3, 4 и **6**, ваш результат будет превышать результат противника на 3 пункта, а значит, тот потеряет три очка Крови.

К объёму урона нередко добавляется модификатор оружия, хотя броня может сократить этот урон.

Удача

Иногда персонажу просто везёт. Если у вас выпадают одинаковые значения на нескольких дайсах, и вы определяете результат именно по одному из таких дайсов, вы добавляете к выпавшему значению количество двенадцатигранников, на которых выпало одно и то же число.

Например, если на трёх ваших дайсах выпали три шестёрки, и вы решаете определять результат всего действия по одному из этих дайсов, добавьте к цифре 6 ещё +3 пункта (по одному за каждый дайс с выпавшей “шестёркой”).

Кошмар

Опять же, мы воссоздаём эпоху бездумных трэшовых боевиков, поэтому вы не можете начать игру, не приписав своему персонажу кошмар, который терзает его по ночам и который он упоминает в любом разговоре.

1. Вы **участвовали в гражданской резне**: вы не хотели этого делать, но вас заставили.
2. Ваш **лучший друг умер у вас на руках:** вы до сих пор можете уловить запах его крови на своей коже.
3. Вы застрелили **товарища по отряду**: это была случайность, но вы просто не можете себя за это простить.
4. Вы **творили ужасные вещи в тюрьме**: их крики вы до сих пор слышите по ночам.
5. Вы **провели много времени под завалом:** теперь вы терпеть не можете узкие, клаустрофобные помещения.
6. Вас **искалечили**: ослепили, отрезали руку или сломали все кости. Но вы уже поняли, с точки зрения правил это ничего не меняет.
7. У вас **пострадал ребёнок:** его похитила мафия или правительственные экспериментаторы, а может, он заболел после беспрерывных контактов с химическими веществами, которые государственные заводы тоннами выливают в гетто.
8. Вы **застрелили невинного:** он действительно выглядел как солдат! Как настоящий девятилетний солдат.
9. Вы **убили своего начальника**: он отдавал ужасающие приказы. Вам пришлось покончить с ним, чтобы не пострадали невинные.
10. Вы **бросили товарища на поле боя:** его крики вы до сих пор слышите по ночам.
11. Вы **были в плену:** вас заставляли играть в русскую рулетку или участвовать в гладиаторских состязаниях.
12. Вы **дезертировали:** у вас были свои причины, однако вас всё ещё ищут.

Искупление

Каждый раз, когда вы отыгрываете свой кошмар, вы восстанавливаете сразу все очки Крови, но закрашиваете одну из пяти клеток Искупления. Когда вы закрасите сразу пять клеток, кошмар перестанет вас мучить, но вы не сможете черпать силы в чувстве вины.

Травма

Вы видели хоть один кинофильм, в котором герой не страдал бы от душераздирающей травмы? Мы тоже нет, поэтому выберите одну из следующих или придумайте новую.

1. Вас **изнасиловали**, и ваша терапия включает использование дробовика. На близкой дистанции.
2. Подонки **убили вашего близкого:** может, жену, а может, собаку.
3. Вас **оставили умирать**, и теперь эти ублюдки дорого заплатят за свою ошибку.
4. Вы **потеряли свою работу** из-за каких-то подонков, и теперь вы заставите их потерять всё.
5. Вас **бросили**, и вы пойдёте на всё, чтобы снова стать частью достойного общества.
6. Вы **страдаете от потери памяти**, а потому срочно бегите за тем человеком, который так странно на вас посмотрел!
7. Вы **видели то, чего не следовало**, и теперь вас не оставят в покое.
8. Вы **были в тюрьме** за преступление, которое (бросьте двенадцатигранник) вы совершали (7-12) или не совершали (1-6). Вдали от людей вы провели 1d212/2 лет.
9. Вы **нелегальный иммигрант**, и пусть все, кому это не нравится, поцелуют вас в задницу.
10. Вы **оказались на улице** и теперь прикрываете себя по ночам лоскутами американской мечты.
11. Вас **принуждают работать**: быть может, ублюдки взяли в заложники ваших родственников, а возможно, вам впрыснули в вены какой-то яд.
12. Вас **клонировали**, и теперь вы пытаетесь разобраться, кто из вас оригинал.

Месть

Пять раз за игру вы можете описать флэшбек, пробуждающий в вас жажду мести. Каждый раз, когда вы это делаете, ваш запас Крутизны целиком восстанавливается. Тем не менее, вы отмечаете одну из пяти клеток Мести на листе персонажа: когда свободных клеток не останется, ваша ярость утихнет.

Кровь

Да-да, ничего необычного! Это просто очки здоровья. Которые вытекают из ваших вен. В начале игры их двенадцать.

Крутизна

У вас есть двенадцать очков Крутизны. Вы можете использовать их когда угодно, лишь бы вы сопровождали расход этих пунктов красочными описаниями.

• **Это просто рефлексы:** Вложите очко Крутизны, чтобы поделить урон на два.

• **Я сделал это ради тебя. Найдётся закурить?** Вложите очко Крутизны, чтобы получить урон за другого.

• **Я делал и не такое:** Вложите очко Крутизны, чтобы добавить ещё один дайс к проверке.

• **У меня много талантов:** Пожертвуйте сразу двумя пунктами Крутизны, чтобы автоматически получить при проверке результат 12. Вы не можете использовать эту фишку в бою.

• **Ты размяк!** Вложите сразу два очка Крутизны, чтобы заставить противника использовать самый низкий результат, выпавший на его дайсах. С другой стороны, вы сами кидаете лишь один дайс, и успешность вашего действия определяется только им.

• **Пришло время расплаты:** Задействуйте сразу два очка Крутизны, чтобы кинуть два дайса и сложить их результаты.

• **Не следовало вставать у меня на пути**: Расстаньтесь с сразу тремя пунктами Крутизны, чтобы нанести урон всем противникам, находящимся рядом с вами.

• **Я никогда не промахиваюсь:** Вложите три очка Крутизны, чтобы использовать самый высокий результат противника и заставить его определять успешность своего действия другим дайсом.

• **Я сама смерть:** Вложите три очка Крутизны, чтобы кинуть два дополнительных дайса. Даже если противник вас побеждает, он получает столько же урона, сколько наносит вам.

Опыт

Что? Опыт? В такой игре нет никакого опыта!

Девиз отряда

Придумайте тематический девиз, выражающий сущность вашей игровой группы. Один раз за сессию (игровую встречу) каждый игрок может получить дополнительный дайс, заявив, что он совершает действие, соответствующее духу всей их компании.

Оружейное порно

У каждого персонажа должно быть своё оружие. Любое оружие наносит хотя бы +1 пункт добавочного урона (обычно больше) и чаще всего обладает какой-то фишкой. Примерами фишек могут быть скорострельность и мощь: первое позволяет атаковать сразу всех противников в пределах досягаемости, а второе – игнорировать броню неприятеля.

Сохраняйте хотя бы подобие здравого смысла: даже если вы наделяете “скорострельностью” пару мечей (возможно, переименовав эту фишку в “молниеносность”), персонаж не сможет атаковать противников, стоящих на другом конце улицы.

Использовать фишки могут лишь обладатели тех или иных Биографий: например, снайпер всегда полагается на мощь своего оружия, а знаток боевых искусств может использовать любые фишки холодного оружия, но не огнестрельного. Вы всегда можете придумать новые фишки.

У дальнобойных видов оружия есть логичный недостаток: в нём заканчиваются патроны. Для простоты запишите количество схваток, в которых персонаж может принять участие до того, как амуниция подойдёт к концу (например, 1 в случае с револьвером, 2 в случае с пистолетом и сразу 4 в случае с автоматом).

В целом, простые виды оружия вроде ножей или табельных пистолетов наносят только +1 пункт урона. Оружие посерьёзнее вроде ПП наносит +2 очка урона и наверняка будет обладать своими фишками. Крупные дробовики, элитные револьверы и автоматы наносят +3 очка урона, а снайперская винтовка – сразу +4.

Тачки

Все транспортные средства в этой игре – от гоночных мотоциклов и массивных грузовиков до катеров, вертолётов и танков (да хоть космических кораблей) – обладают тремя показателями: Управлением, Сталью и Скоростью.

Управление предоставляет герою от одного до трёх дайсов, которые игрок бросает при совершении любых действий, связанных с транспортом. Крутые водилы (то есть обладатели соответствующей Биографии) добавляют к этим дайсам Сноровку и никогда не получают урона от аварий.

Сталь представляет собой прямой аналог Крови: как только Сталь в машине заканчивается, она переворачивается и взрывается – ну или что вы там придумали.

Скорость подразделяется на три категории: медленную, быструю и молниеносную. Во время погони более скоростные виды транспорта добавляют к проверкам Управления по +1 дайсу за каждую степень разницы: таким образом, в гонке медленного грузовика и молниеносного вертолёта последний будет добавлять к проверке пилота +2 дайса.

Если один водитель пытается протаранить другого, пройдите взаимные проверки Управления. Победитель наносит Стали вражеской техники урон, равный разнице между своим результатом и результатом жертвы. Крупные виды транспорта, таранящие небольшие машины и мотоциклы, наносят +5 очков урона.

При попадании в аварию все пассажиры проходят проверку Резни со сложностью 9. За каждый пункт, недобранный до этого уровня, они теряют по очку Крови.

Броня

Давайте избежим сложностей: броня представляет собой шкалу из нескольких пунктов (обычно 5-9), которые напрямую сокращает урон, нанесённый противником. Как только показатель брони достигает нуля, дальнейшие пункты урона будут сокращать Кровь персонажа.

Особые фишки антагонистов

Если ситуация тесно связана с Кошмаром протагониста, ведущий может вернуть ему одну из закрашенных клеток Искупления, но заблокировать все способности его Биографии до окончания сцены.

Кроме того, ведущий может восстановить все очки Крови какого-нибудь опасного антагониста, однако это обязательно разжигает в одном из героев жажду мести (он восстанавливает одну из закрашенных клеток Мести).

Лист персонажа

Имя: Девиз отряда:

Происхождение:

Кошмар:

Травма:

Резня [ ] Искупление [ ][ ][ ][ ][ ]

Сноровка [ ] Месть [ ][ ][ ][ ][ ]

Стиль [ ] Кровь [ ] Броня [ ]

Биография: